

# ***THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF REGULATIONS WITH TASK COMMITMENT ON STUDENT WHO IS ACTIVE AS AN ONLINE GAME PLAYERS IN ANDALAS UNIVERSITY***

## ***ABSTRACT***

*Students who are actively playing online games will spend more time on doing their hobby. However, students should use the available time to carry out their responsibilities as a student, such as studying and doing their homework. Therefore it needs a willingness and commitment to do that, it is called Task Commitment. Task Commitment involves the individual process to set their goals and directs their behavior in accordance to achieve those goals. The ability of individual to plan, direct, and monitor the behavior in order to achieve certain goals is the definition of Self Regulations.*

*This study aimed to test whether there is a relationship between Self Regulations with the Task Commitment on students who are active as online game players in Andalas University. The method used was Quantitative Research Methods. The type of research was Correlational Research. The number of sample in this study was 100 students who are active as online game players in Andalas University. The data was collected with the scale of psychological research that is the adaptation scale of Self Regulations Questionnaire (SRQ) by Brown, Miller, and Lawendowski (1999), which consisted of 63 item ( $r_{ix} = 0.927$ ) to measure Self Regulations. As for the measurements of Task Commitment, researcher used a scale of Task Commitment that modified from a scale developed by Winarti (2006), which consists of 44 item ( $r_{ix} = 0.947$ ). Data analysis was done by analysis of the product moment correlation using SPSS developed by Pearson.*

*On the results of research, it was  $r = 0.418$ ,  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). The results showed that there is a positive relationship between Self Regulations with the Task Commitment on students who is active as an online game player in Andalas University.*

***Keywords: self-regulation, task commitment, students who are active as online game players in Andalas University***

# HUBUNGAN ANTARA *SELF REGULATION* DENGAN *TASK COMMITMENT* PADA MAHASISWA PEMAIN *GAME ONLINE* AKTIF DI UNIVERSITAS ANDALAS

## ABSTRAK

Mahasiswa yang aktif bermain *game online* akan lebih banyak menghabiskan waktu yang dimiliki untuk menyalurkan hobinya. Namun mahasiswa seharusnya memanfaatkan waktu yang ada untuk melaksanakan tanggung jawabnya sebagai pelajar, seperti belajar dan mengerjakan tugas. Untuk itu dibutuhkan keinginan serta komitmen untuk melaksanakannya, yang disebut *task commitment*. *Task Commitment* melibatkan proses individu menentukan tujuan dan mengarahkan perilakunya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kemampuan individu untuk merencanakan, mengarahkan, dan memonitor perilaku untuk mencapai tujuan tertentu merupakan pengertian dari *self regulation*.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan antara *self regulation* dengan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah penelitian korelasional. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 orang mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas dengan teknik *insidental sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan skala penelitian psikologi yaitu skala adaptasi *Self Regulation Questionnaire* (SRQ) oleh Brown, Miller, dan Lawendowski (1999), yang terdiri dari 63 aitem ( $r_{ix} = 0,927$ ) untuk mengukur *self regulation*. Sedangkan untuk mengukur *task commitment* digunakan skala *task commitment* yang dimodifikasi dari skala yang dikembangkan oleh Winarti (2006) yang terdiri dari 44 aitem ( $r_{ix} = 0,947$ ). Analisis data dilakukan dengan analisis korelasi *product moment* dari Pearson dengan menggunakan SPSS.

Pada hasil penelitian, didapatkan nilai  $r = 0,418$  dengan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara *self regulation* dengan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas.

**Kata Kunci:** *self regulation*, *task commitment*, mahasiswa pemain *game online* aktif